

Tendências na representatividade feminina enquanto protagonistas nos games

Tiago Henrique Ribeiro (UFPel)

Dr. Eng. Luiz Salomão Ribas Gomez (UFSC)

Dr. Eng. Milton Luiz Horn Vieira (UFSC)

Palavras-chave: games; jogos; protagonista; representatividade feminina; tendência.

Resumo

Este artigo se propõe a discorrer a respeito das questões relacionadas à representatividade das personagens femininas na indústria de games. É feito um breve relato a respeito das movimentações feministas que iniciaram o processo histórico de reconhecimento da igualdade e ajustamento dos direitos da mulher em relação aos homens e como isso impactou no crescimento do público feminino consumidor de games nos dias atuais. Levanta-se os jogos anunciados nas edições de 2014 e 2015 do *Electronic Entertainment Expo* (E3), considerada a maior feira internacional dedicada a jogos eletrônicos, e a partir desses dados é feita uma classificação dos jogos com base no gênero de seus protagonistas: se são exclusivamente masculinos, exclusivamente femininos ou se é possível jogar com personagens de ambos os gêneros. Por fim, observa-se a tendência, embora tênue, do crescimento da quantidade de jogos que possibilitam jogar com personagens de ambos os sexos.

Abstract

This article aims to discuss about the representation of the female characters in the games industry. A brief descriptions is made about the feminist movements that starts the historical process of recognition of equality and adjustment of women's rights in relation to men and how it impacted the female consumer games today. Are analysed the games announced in the 2014 and 2015 editions of *Electronic Entertainment Expo* (E3), considered the largest international fair dedicated to the video games, and from these data is made a classification based on the gender of these games protagonists: it is exclusively male, only female or if is possible to play with characters of both genres. Finally, there is a trend, although slight, of a increase in the number of games that allow to play with character of both genres.

1 Introdução

A mulher só conseguiu conquistar o espaço que hoje possui na sociedade por meio de lutas incessantes. De acordo com a Procuradoria Geral da República (2008), o dia 8 de março de 1857 é notável neste aspecto, por marcar o início de uma grande revolta de operárias na cidade de Nova Iorque, nos Estados Unidos, que ocuparam a fábrica de lãs e tecidos onde trabalhavam, exigindo melhores condições de trabalho e um tratamento mais digno. A resposta desta

manifestação veio por meio de repressão, que acabou resultando no incêndio da fábrica ocupada, resultando na morte de aproximadamente cento e trinta tecelãs. Apesar do desenrolar deste ocorrido, a data passou a marcar o pioneirismo das manifestações femininas que vieram desde então. No Brasil, para ilustrar o andamento do processo de reconhecimento político das mulheres, de acordo com Semíramis (2007), apenas em 24 de fevereiro de 1932 foi assegurado às mulheres o direito ao voto, embora apenas àquelas que fossem casadas, viúvas ou solteiras com renda própria. Em 1934, entretanto, essas restrições foram retiradas, mas ainda cabia apenas aos homens a obrigatoriedade do voto. Apenas em 1946 a obrigatoriedade também foi estendida à elas.

Contudo, conforme pontua Faria (2014, p. 32), apenas em 1975 as mulheres receberam direitos iguais aos dos homens nos aspectos políticos, jurídicos, trabalhistas e civis em nível mundial, por meio da Organização das Nações Unidas (ONU), que também oficializou o dia 8 de março como dia internacional da mulher. Apesar das conquistas alcançadas, ainda persiste atualmente a desigualdade sexual com prejuízo ao gênero feminino.

Lipovetsky (2000, pg. 68) analisa a situação da mulher, onde "as leis, as representações, a moral, a psicologia, os papéis relativos à sexualidade, tudo converge para assegurar a supremacia viril e a subordinação das mulheres". Desta situação origina-se o feminismo, enquanto movimento que busca equalizar as condições das mulheres em relação às dos homens e trazer o reconhecimento específico de novos direitos particulares ao gênero, como o aborto, o estupro e maus tratos sexuais e morais. (FARIA, 2014).

A mulher então passa a não mais aceitar a condição de objeto sexual, buscando um tratamento digno, uma autonomia em relação ao masculino, auto-denominando-se vítima, em busca da recuperação de seu orgulho, respeito, auto-estima, amor próprio e auto confiança. (LIPOVETSKY, 2000).

Como reflexo da sociedade, na maioria das mídias a figura feminina é apresentada de forma erotizada, e nos jogos isso não é exceção. Pelo fato de esta ser uma mídia até então predominantemente masculina, há uma grande tradição de personagens femininas criadas de acordo com uma idealização masculina: mulheres magras; com partes do corpo exageradamente grandes; vestindo trajes sumários que não condizem com a estratégia ou a realidade da narrativa do jogo, no intuito de exibir partes do corpo feminino (FARIA, 2014) em uma sensualidade desenvolvida visando este público até então majoritário.

Todavia, o público feminino vem aumentando entre os consumidores de games. Um estudo de 2014, realizado pelo Internet Advertising Bureau (IAB) revelou que no Reino Unido a proporção de mulheres entre os consumidores de jogos é de 52%, um aumento, comparado com o ano anterior, quando a proporção era de 49% (IAB, 2014). No Brasil, aponta-se um crescimento similar. A pesquisa Game Brasil 2015, realizada pela consultoria Sioux, mostrou que 47,1% dos consumidores de games no país são mulheres, enquanto em 2013 este número era de 41% (SIOUX, 2015). Esses dados evidenciam que as mulheres estão alcançando igualdade com os homens, ao

menos no que diz respeito à proporção do público consumidor de games, o que deve motivar as empresas em desenvolvedores do setor a repensar a caracterização e representatividade das mulheres nos jogos, tanto em aspectos visuais quanto no que diz respeito às narrativas.

Uma possível afirmação a respeito da preferência dos personagens em relação ao seu gênero é a de que homens preferem jogar com personagens masculinos, enquanto mulheres o preferem com protagonistas femininas. Entretanto, esta afirmação pode não estar correta, segundo o que se sugere no estudo de Wiseman e Burch (2015), onde alunos do ensino médio foram entrevistados a respeito de suas preferências sobre o gênero dos personagens em um jogo, e 39% dos meninos responderam que preferem jogar com personagens masculinos, enquanto 60% das meninas afirmaram sua preferência por personagens femininas.

Todas estas afirmações apontam uma tendência ao crescimento do consumo de games pelo público feminino. Com base nisso, este artigo busca fazer uma pesquisa exploratória e descritiva, buscando identificar se vem acontecendo algum aumento no lançamento de jogos com protagonistas femininas.

Para tanto, serão analisados os títulos com personagens principais anunciados durante as edições de 2014 e 2015 do Electronic Entertainment Expo (E3), considerada a maior feira internacional dedicada a jogos eletrônicos, que vem sendo realizada desde 1995 e é referência para o público e produtores de jogos.

2 Procedimentos metodológicos

Inicialmente, foram registrados todos os games anunciados nas duas edições do evento, conforme o quadro a seguir. A lista leva em conta apenas games anunciados por grandes produtoras, com grandes orçamentos de produção; desconsiderando games independentes.

Quadro 1: Lista dos jogos anunciados nas edições de 2014 e 2015 do E3.

E3 2014	E3 2015
Call of Duty: Advanced Warfare	Adventure Time: Finn and Jake
Forza Horizon 2	Investigations
Evolve	Alone With You
Assassin`s Creed Unity	Amplitude HD
Sunset Overdrive	ANNO 2205
Dead Rising 3	Ashen
Dance Central Spotlight	Assassin`s Creed: Syndicate
Fable Legends	Assetto Corsa
Project Spark	Barbie and Her Sisters Puppy Rescue
Ori and The Blind Forest	Batman: Arkham Knight
Halo 5: Guardians	Battlecry
Halo: Master Chief Collection	Below
Rise of The Tomb Rider	Broforce

<p>The Witcher 3 Phantom Dust Tom Clancy`s: The Division Scalebound Crackdown Star Wars: Battlefront III Dragon Age: Inquisition Mass Effect The Sims 4 UFC NHL 15 Madden 15 Dawngate Mirror`s Edge 2 FIFA 15 Battlefield: Hardline Destiny The Order: 1886 Infamous: First Light Little Big Planet 3 Bloodborn Far Cry 4 Dead Island 2 Diablo 3 Ultimate Evil Edition Magicka 2 Grim Fandango Let it Die No Man`s Sky Mortal Kombat X The Last of Us Remastered Metal Gear Solid V: Phantom Pain Grand Theft Auto V Batman: Arkham Knight Uncharted 4: A Thief`s End Just Dance 2015 The Crew Shape Up Valiant Hearts Tom Clancy`s Rainbow Six: Siege Super Smash Bros WiiU Yoshi`s Woolly World Captain Toad: Treasure Tracker Bayonetta 2 The Legend of Zelda Pokemon Alpha Sapphire & Omega Ruby Hyrule Warriors Kirby and The Rainbow Curse Xenoblade Chronicles X Mario Maker Splatoon</p>	<p>Brothers: A Tale of Two Sons Call of Duty: Black Ops 3 Cosmic Star Heroine Dark Souls III Death Tales Deus Ex: Mankind Divided Destiny Expansion Devil May Cry 4 Special Edition Dishonored 2 The Division Divinity: Original Sin Enhanced Edition Disney Infinity 3.0 Edition Doom Drawn to Death Dreams Dungeon Defenders 2 FIFA 16 Fallout 4 Fallout Shelter Fat Princess Adventures Final Fantasy VII Remake Fire Emblem Fates For Honor Forza 6 Gears of War 4 Gears of War Ultimate Edition God of War III Remastered Guitar Hero Live Halo 5: Guardians Horizon: Zero Dawn Journey Just Dance 2016 Just Cause 3 Kill Strain Kingdom Hearts 3 Kingdom Hearts: Unchained Key Lara Croft Go LEGO Jurassic World LEGO Dimensions Mad Max Madden NFL 16 Madden NFL Mobile Mario & Luigi: Paper Jam Mario Tennis: Ultra Smash Mass Effect Andromeda Mega Man Legacy Collection Metal Gear Solid V: Phantom Pain Minions Paradise Mirror`s Edge Catalyst NBA Live 16 Need for Speed</p>
--	--

	NHL 16 Overwatch Planetside 2 Ratchet & Clank Remastered Rare Replay Resident Evil 0 Rise of The Tomb Rider Shin Megami Tensei X Fire Emblem South Park: The Fractured But Whole Star Wars Battlefront Star Wars: Galaxy of Heroes Star Wars: The Old Republic Street Fighter V Super Mario Maker Super Smash Bros Star Fox Zero The Elder Scrolls Legends The Elder Scrolls: Tamriel Unlimited The Legend of Zelda: Triforce Heroes Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands Tom Clancy's Rainbow Six: Siege Uncharted 4: A Thief's End World of Final Fantasy Xenoblade Chronicles X Yoshi's Woolly World
--	--

Fonte: os autores.

Nota-se a repetição de jogos nas duas edições do evento. Isto se dá porque eles, apesar de anunciados em 2014, não chegaram a ser lançados naquele ano. Nestes casos, eles serão contabilizados para 2014, por já apresentarem seus protagonistas.

Em seguida, selecionou-se destes jogos aqueles que tinham personagens protagonistas e, a partir desses, aqueles em que há personagens jogáveis exclusivamente masculinos, exclusivamente femininos ou ainda em que se pode escolher o gênero do personagem ou em que há personagens de ambos os gêneros disponíveis em algum momento do jogo (não levando em conta o tempo de jogo com estes personagens, mas apenas a possibilidade). Personagens que não tenham gênero definido foram desconsiderados.

Quadro 2: Divisão dos jogos anunciados no E3 2014 de acordo com o gênero de seus protagonistas.

Exclusivamente masculinos	Exclusivamente femininos	Possui os dois gêneros
Call of Duty: Advanced Warfare Evolve Assassin's Creed Unity Project Spark	Rise of The Tomb Rider Mirror's Edge 2 Infamous: First Light	Sunset Overdrive Dead Rising 3 Dance Central Spotlight Fable Legends Halo 5: Guardians

Halo: Master Chief Collection Scalebound Crackdown NHL 15 Madden 15 FIFA 15 The Order: 1886 Far Cry 4 Grim Fandango Let it Die Grand Theft Auto V Uncharted 4: A Thief's End The Legend of Zelda		The Witcher 3 Phantom Dust Tom Clancy's: The Division Star Wars: Battlefront III Dragon Age: Inquisition Mass Effect The Sims 4 UFC Dawngate Battlefield: Hardline Destiny Bloodborn Dead Island 2 Diablo 3 Ultimate Evil Edition Mortal Kombat X TheLast of Us Remastered Metal Gear Solid V: Phantom Pain Batman: Arkham Knight Just Dance 2015 Shape Up Valiant Hearts Tom Clancy's Rainbow Six: Siege Super Smash Bros WiiU Captain Toad: Treasure Tracker Bayonetta 2 Pokemon Alpha Sapphire & Omega Ruby Hyrule Warriors Xenoblade Chronicles X Splatoon
17 jogos	3 jogos	37 jogos

Fonte: os autores.

Quadro 3: Divisão dos jogos anunciados no E3 2015 de acordo com o gênero de seus protagonistas.

Exclusivamente masculinos	Exclusivamente femininos	Possui os dois gêneros
Adventure Time: Finn and Jake Investigations Ashen Broforce Brothers: A Tale of Two Sons Dark Souls III	Barbie and Her Sisters Puppy Rescue Horizon: Zero Dawn Mirror's Edge Catalyst	Assassin's Creed: Syndicate Battlecry Cosmic Star Heroine Devil May Cry 4 Special Edition Dishonored 2

Doom Fallout Shelter For Honor God of War III Remastered Just Cause 3 Mad Max Madden NFL 16 Mario & Luigi: Paper Jam Madden NFL Mobile Mega Man Legacy Collection NBA Live 16 NHL 16 Ratchet & Clank Remastered South Park: The Fractured But Whole Star Fox Zero The Elder Scrolls Legends The Legend of Zelda: Triforce Heroes		Disney Infinity 3.0 Edition FIFA 16 Lara Croft Go Mario Tennis: Ultra Smash Street Fighter V Super Smash Bros Divinity: Original Sin Enhanced Edition Drawn to Death Dungeon Defenders 2 Fallout 4 Fat Princess Adventures Final Fantasy VII Remake FireEmblem Fates Gears of War 4 Gears of War Ultimate Edition Just Dance 2016 Kingdom Hearts 3 LEGO Jurassic World LEGO Dimensions Mass Effect Andromeda Overwatch Planetside 2 Rare Replay Resident Evil 0 Shin Megami Tensei X Fire Emblem Star Wars: Galaxy of Heroes Star Wars: The Old Republic The Elder Scrolls: Tamriel Unlimited World of Final Fantasy
25 jogos	4 jogos	37 jogos

Fonte: os autores.

3 Resultados

Analisando este comparativo, nota-se que a predominância por jogos que utilizem exclusivamente protagonistas masculinos ainda é muito superior aos jogos com protagonismo feminino, inclusive registrando aumento proporcional ao número de jogos lançados, mesmo observando-se o aumento do público consumidor feminino. A quantidade de jogos em que é possível escolher o gênero do protagonista, entretanto, se mantém a mesma. O recorte utilizado nessa análise ainda é pequeno para se tirar alguma conclusão mais assertiva a respeito da reação das produtoras à tendência do crescimento do público de jogadoras feminino. Todavia, observa-se que algumas grandes franquias como FIFA e *Assassin's Creed*, até então exclusivamente masculinas, oferecem em

seus jogos anunciados em 2015 a possibilidade de se também escolher personagens femininas (seleções femininas de futebol no jogo FIFA e uma personagem jogável feminina em pé de igualdade em termos de protagonismo em *Assassin's Creed*). Dado este tipo de reação gerada pelas grandes empresas, supõe-se um movimento feminista, no sentido de igualar o protagonismo feminino em relação ao masculino, na questão da representatividade feminina no protagonismo dos jogos digitais.

Referências

FARIA, Mônica Coura de. **Criação de personagem feminina para o jogo League of Legends**. Monografia (Graduação em Design Gráfico). Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2014.

INTERNET ADVERTISING BUREAU. **More women now play videogames than men**. Disponível em: <<http://www.iabuk.net/about/press/archive/more-women-now-play-video-games-than-men>>. Acesso em novembro de 2015.

LIPOVETSKY, Gilles. **A terceira mulher: permanência e revolução do feminino**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

PROCURADORIA GERAL DA REPÚBLICA. **Histórico do dia da Mulher**. Disponível em: <<http://pfdc.pgr.mpf.mp.br/pfdc/informacao-e-comunicacao/eventos/mulher/dia-da-mulher/historico-do-dia-da-mulher>>. Acesso em novembro de 2015.

SEMÍRAMIS, Cynthia. **24 de fevereiro — conquista do voto feminino no Brasil**. Disponível em: <<http://cynthiasemiramis.org/2007/02/25/24-de-fevereiro-conquista-do-voto-feminino-no-brasil/>>. Acesso em novembro de 2015.

SIOUX. **Pesquisa Game Brasil 2015**. Disponível em: <<http://static1.squarespace.com/static/54d23f5be4b0553df77c5ac3/t/54da6b97e4b0cb4c49fbc445/1423600535338/game+brasil+2015+port.pdf>>. Acesso em novembro de 2015.

WISEMAN, Rosalin; BURCH, Ashly. The games industry is wrong about kids, games and gender. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2015/3/5/8153213/the-games-industry-is-wrong-about-kids-gaming-and-gender>>. Acesso em Novembro de 2015.